



---

## ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 BESUKI

**Melfiazzahra Putri Nuriyah<sup>1</sup>, Mory Victor Febrianto<sup>2</sup>, Dodik Eko Yulianto<sup>3</sup>.**

Universitas Abdurachman Saleh Situbondo

\*Email Korespondensi : [azzahramelfi@gmail.com](mailto:azzahramelfi@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Besuki. Metode dalam skripsi ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dalam hal ini peneliti mengumpulkan datanya melalui berbagai Teknik yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan mempelajari dokumen-dokumen agar mudah dipahami untuk siswa dengan mengetahui penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas serta datanya sudah jenuh. Penggunaan media gambar juga disetarakan dengan materi dan tingkat perkembangan siswa. Maka dari itu pemilihan media yang menarik akan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi. Hal ini tentu mengidentifikasi bahwa dengan penggunaan media gambar inilah siswa dapat lebih memahami materi yang telah diajarkan guru.

**Kata Kunci :** Penggunaan media gambar, Prosedur, Analisis data

### Abstract

*This research aims to determine the use of image media in mathematics learning for fourth grade students at SD Negeri 1 Besuki. The research method used in this thesis uses a descriptive qualitative method in which the researcher collects data through various techniques, namely observation, interviews, documentation, and studying documents so that they are easy to understand for students by knowing the use of image media in mathematics learning for fourth grade students. . Data analysis in this research uses the Miles and Huberman model which suggests that the activities in qualitative data analysis are carried out interactively and continue continuously until they are complete and the data is saturated. The use of image media is also adjusted to the material and students' level of development. Therefore, choosing interesting media will have a big influence on the learning process, making it easier for students to understand the material. This certainly identifies that by using image media, students can better understand the material taught by the teacher.*

**Keywords:** Use of image media, Procedures, Data analysis

### Pendahuluan

Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk mem manusiakan manusia yang artinya menciptakan manusia yang utuh layaknya hakikat manusia itu sendiri. Proses pendidikan juga

tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar. Pendidikan tidak akan berjalan tanpa adanya pembelajaran. Matematika merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan secara umum. Jelas untuk memahami dunia kita dan kualitas keterlibatan kita dalam masyarakat diperlukan pemahaman matematika secara baik. Dengan mengatasi permasalahan yang ada, maka diperlukan dengan menggunakan pembelajaran yang menarik, supaya siswa lebih bersemangat dan tidak terlalu tegang saat mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Maka perlu adanya penggunaan media yang kongkret berupa alat peraga untuk siswa yang bersifat nyata agar mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran matematika di dalam kelas.

Berdasarkan uraian di atas, kiranya sangat penting siswa untuk mempelajari matematika di sekolah untuk bekal mereka menjalani kehidupan yang akan mendatang, bukan berarti pelajaran yang lain di sekolah tidak penting sebab semua pembelajaran saling berkaitan. Rumusan tujuan tersebut untuk mengetahui penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Besuki. Dengan ini pula diharapkan siswa tidak beranggapan bahwa Matematika itu sulit, pada akhirnya melalui alat peraga ini siswa dapat aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan hasil belajar yang baik dan guru dapat mengoptimalkan penggunaan benda alat peraga dalam proses pembelajaran. Pembelajaran sejatinya dilakukan melalui interaksi guru dengan siswa dalam suasana lingkungan belajar. Esensi pembelajaran ini merupakan pendampingan yang dilakukan pendidik untuk mentransmisikan ilmu kepada peserta didik. Oleh karena itu, secara sederhana pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu proses pencerahan yang dilakukan guru untuk membantu siswa mendapatkan pembelajaran dan mampu memahami bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Media gambar bentuk visual yang digunakan pada proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Adapun media secara umum adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar dari segala sesuatu yang berbentuk visual yang hanya dapat diindra oleh indra penglihatan dan tidak berbentuk suara atau audio. Media gambar juga dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena gambar merupakan media yang murah dan mudah untuk di dapat serta besar manfaatnya untuk mempertinggi nilai pembelajaran. Karena media gambar dapat memberikan pengertian yang luas, kesan dan pengalaman tersendiri bagi siswa yang mudah di ingat dan sulit dilupakan.

Adapun jenis-jenis media gambar yang biasanya digunakan dalam pembelajaran yaitu:

1. Media visual

Media visual adalah salah satu jenis media yang lebih mengutamakan alat indera

penglihatan, sehingga biasanya media ini berbentuk gambar, video, dan sebagainya. Pada umumnya, media visual yang sering digunakan oleh orang banyak adalah proyektor dan informasi yang disampaikan kepada penerima informasi dengan bentuk visual juga. media visual yang memiliki dua jenis, yaitu media visual gerak dan media visual diam. Bahkan, kedua jenis media visual tersebut bisa digabung menjadi satu kesatuan. Dengan adanya media visual, maka akan banyak sekali orang yang tertarik untuk menerima informasi yang diberikan. Selain itu, materi yang diberikan pada media visual akan mudah dipahami karena memiliki contoh gambar yang berupa fakta. Seperti foto, gambar, peta, lukisan, kartun, dan ilustrasi dll.

## 2. Media Audio

Media audio adalah media yang biasanya dipakai untuk menyiaran suatu informasi atau pesan melalui suara. Contohnya radio, telepon, tape recorder dll.

## 3. Media Audiovisual

Media visual audio adalah jenis media yang menggabungkan media visual dengan media audio, sehingga informasi yang diberikan berupa gambar atau video yang memiliki suara. Media visual audio dibagi menjadi dua jenis, yaitu media visual audio gerak dan media visual audio diam. Media visual audio gerak bisa kita lihat gambar bersuara, film, dan lain-lain. Sedangkan media visual audio diam berupa buku bersuara, halaman bersuara, dan sebagainya. Contohnya televisi, video VCD, flem, flem bingkai, film rangkai, media transparansi, sound, LCD, CD, dll.

Dalam pemilihan media gambar kriteria sangat membantu juga sebagai alat bantu pembelajaran untuk memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai relevansinya dengan materi yang disampaikan, kondisi dari siswa, ketersediaannya di sekolah dan hasil yang diperoleh sebanding dengan biaya yang di keluarkan dengan pengadaannya media tersebut. Kriteria tersebut merupakan prinsip dasar dalam pemilihan suatu media gambar sebagai alat bantu pembelajaran sehingga media yang digunakan sesuai dengan berbagai aspek yang mendorong dihadirkannya media baik dari sisi guru, siswa, dan materi pembelajaran.

Adapun manfaat media gambar dalam proses pembelajaran sangat membantu pengajar yaitu:

1. Menarik perhatian.
2. Menyediakan gambar nyata suatu objek yang suatu hal yang tidak mudah diamati.
3. Unik.

4. Memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak.
5. Mampu mengilustrasikan suatu proses.
6. Proses pembelajaran lebih interaksi.
7. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
8. Membangkitkan motivasi belajar siswa, dengan adanya interaksi antara media belajar dan para peserta didik.
9. Meningkatkan pemahaman guru ke arah yang lebih positif dan produktif.
10. Membuat siswa lebih bisa dalam belajar mandiri.

Berdasarkan manfaat dari media diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran itu sangat penting karena media dapat menumbuhkan sikap positif dan juga dapat meningkatkan serta memunculkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

#### Kelebihan dalam penggunaan media gambar

- a. Sifatnya konkret gambar foto lebih realistik, menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c. Media gambar atau kartu dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- d. Foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pahaman.
- e. Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus.

#### Kelemahan dalam Penggunaan Media Gambar

- a. Gambar atau foto hanya menekankan pada persepsi indra mata
- b. Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Dengan adanya media gambar yang bersifat konkret maka siswa dapat belajar maju sesuai dengan kecepatan pikir masing-masing. Siswa akan mengikuti pikiran dengan logis menguatkan pemahaman yang berbentuk konsep dan teoritis dan memudahkan penafsiran terhadap materi yang diajarkan. Selain itu juga menciptakan proses pembelajaran yang aktif, konkret dan menyenangkan.

Agar tidak salah dalam memilih dan menggunakan media, maka dalam penggunaan media juga kita harus memilih media dengan memperhatikan Langkah-langkah dalam penggunaan media gambar yaitu:

1. Guru menggunakan gambar dengan pertumbuhan maupun perkembangan siswa
2. Guru mampu memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas
3. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar
4. Guru menyampaikan materi matematika tentang bangun datar dengan menggunakan media gambar
5. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan terhadap siswa satu persatu
6. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaan sesuai materi yang telah diajarkan
7. Guru memberikan tugas kepada siswa
8. Bersama siswa guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah diajarkan pada hari tersebut.

Matematika adalah mata pelajaran yang ada di setiap jenjang Pendidikan formal mulai dari SD sampai SMA bahkan sampai perguruan tinggi, dalam kamus matematikanya mengatakan matematika yaitu ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lain dengan jumlah banyak yang terbagi ke dalam bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri, tidak hanya itu saja matematika sendiri memiliki arti ilmu atau pengetahuan sedangkan dalam arti lain matematika ilmu yang abstrak mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep. Matematika juga tidak jauh-jauh dari aljabar, analisis, dan geometris. Tujuan pembelajaran matematika adalah untuk memecahkan masalah, untuk, menalar, komunikasi, dan menghubungkan.

Bangun datar yaitu sebuah bidang datar berbentuk dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus maupun garis lengkung, yang hanya memiliki Panjang dan lebar, serta tidak memiliki tinggi dan tebal. Contoh bangun datar diantaranya persegi, persegi Panjang, segitiga, jajar genjang, trapesium, lingkaran, layang-layang, dan belah ketupat. Korelasi penggunaan media gambar terhadap pembelajaran matematika secara umum, korelasi merupakan cara untuk mencari suatu hubungan antara dua variable yang menggunakan kata dari korelasi positif, sehingga terjadi perubahan meningkat pada sebuah benda. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah hubungan timbal balik. Dalam matematika, korelasi

merupakan ukuran dari seberapa dekat dua variabel berubah dalam hubungan satu sama lain.

Penggunaan Media gambar pada pembelajaran matematika memiliki keterkaitan khusus atau korelasi khusus. Keduanya saling membutuhkan dan saling melengkapi dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Media gambar berfungsi untuk menggambarkan atau mendeskripsikan perumpamaan dalam pembelajaran matematika terutama materi bangun datar. Penggunaan media gambar disajikan untuk mempermudah penyampaian informasi kepada peserta didik. Sesuai dengan salah satu karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang menyatakan bahwa perkembangan pemikiran siswa sekolah dasar merupakan pemikiran yang kongret dan masih memiliki keterbatasan dalam proses berfikir, sehingga hanya melibatkan berbagai macam hal-hal yang bersifat nyata.

## **Metode Penelitian**

Peneliti yang peneliti gunakan pada penelitian ini, merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Menurut darmadi (2020).

Tahap perencanaan dengan cara melakukan observasi awal tentang penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Besuki, kemudian membuat teks wawancara yang ditujukan untuk guru, kepala sekolah, dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Besuki. Hal ini bertujuan untuk mempermudah proses penelitian yang akan dilakukan. Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini yaitu peneliti mencari dan mengumpulkan data melalui pengamatan atau observasi, melakukan wawancara, melakukan kegiatan dokumentasi, menguraikan hasil penelitian, serta memberikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam penelitian ini, data serta sumbernya digunakan untuk memperoleh informasi yang relevan dengan fokus dan subfokus penelitian. Adapun data yang dibutuhkan peneliti yaitu tentang penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 1 Besuki. Data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis yaitu data primer dan data Sekunder. Penelitian ini akan menggunakan triangulasi (Triangulation) sumber. Menurut Lincon dan Guba dalam Ahyar, H, (2020:200) Triangulasi sumber adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya melalui wawancara dan observasi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas IV di SD Negeri Besuki yaitu guru R pada tanggal 15 Juli 2024. Guru R menggunakan Media gambar untuk

pembelajaran Matematika seperti KIT (Keep In Touch) untuk Bangun ruang, Bilangan pecahan, dan Bilangan cacah. Selain KIT Guru R juga menggunakan papper dan media lainnya yang sering digunakan adalah LCD. Sejauh peneliti mengamati, guru benar-benar menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar kelas IV yang cukup lengkap. Seperti poster yang berisi materi bangun datar. Tidak hanya itu saja, tetapi juga menggunakan LCD yang menampilkan video atau gambar kehidupan sehari-hari yang bermuatan materi matematika bangun datar.

### **Hasil Dan Pembahasan**

Tempat penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Besuki tepatnya kelas IV. SD Negeri 1 Besuki ini berada di Jl. Tj.No.01 Kec. Besuki, Kabupaten Situbondo, Jawa Timur. SD Negeri 1 Besuki adalah sekolah yang beralamat di Jl. Tanjung No. 1 Besuki, Kab.Situbondo. Sekolah ini berada tepat sebelum rumah sakit dan sangat strategis. SD Negeri 1 Besuki ini juga berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan sudah terakreditasi A dengan nilai 91, Sehingga ini menjadi salah satu dasar alasan peneliti menganalisis bagaimana penggunaan media pembelajaran Metematika. Selain itu, peneliti juga melihat hal-hal positif dan keunggulan lainnya yang dimiliki SD Negeri 1 Besuki tersebut. SD Negeri 1 Besuki memiliki 380 siswa dan memiliki beberapa ruangan yang terdiri dari 13 ruangan kelas umum, Ruang kelas Agama, Perpustakaan, Laboratorium, Ruangan ekstra, UKS, Musholla, dan koperasi. Melihat kondisi sekolah yang cukup lengkap fasilitasnya, Hal ini membuat SD Negeri 1 Besuki cukup unggul dari sekolah lainnya.

Fokus penelitian ini menganalisis penggunaan media pembelajaran matematika yang ada di SD Negeri Besuki, hal ini dikarenakan melihat perkembangan teknologi yang semakin pesat dan sangat mudah dipahami semua orang termasuk anak SD di zaman sekarang. Sarana dan prasarana di SD Negeri 1 Besuki sudah menggunakan LCD dan sound system tersedia di Semua ruangan kelas. Selain itu di SD Negeri 1 Besuki juga tersedia Lab. Komputer khusus untuk kelas 6.

Dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 15 juli 2025 guru R ini mengatakan bahwa sering dalam menggunakan media gambar dalam pembelajaran matematika. Banyak sekali media gambar yang tersedia untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar. Seperti gambar, bagam, diagram dll. Guru berinesial R ini juga mengatakan bahwasanya untuk penggunaan media gambar ini sangat gampang sekali dan butuh telaten untuk membuatnya. Hal ini karena dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan kepada siswa.Pemilihan media gambar harus sesuai dengan materi dan tingkat perkembangan siswa kelas IV, sehingga dalam proses pembelajaran masih membutuhkan suatu perantara yang bias menggambarkan

hal-hal abstrak ke dalam bentuk yang kongkret, yaitu yang bias ditangkap oleh panca indra agar siswa mudah memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Maka pemilihan media yang menarik akan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran.

Pertimbangan penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika yaitu untuk mempermudah pemahaman siswa. Selain itu, media gambar juga dapat memperjelas materi pembelajaran sehingga mudah diamati. Media gambar juga dapat memunculkan daya Tarik pada diri siswa serta digunakan untuk meningkatkan suatu uraian atau materi yang apabila diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan waktu Panjang. penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika dapat menarik minat siswa menurut guru R ini yaitu “media yang dapat dibuat dalam pembelajaran matematika tidak terbatas jenis dan bentuknya, tergantung hasil pemilihan mana yang tepat. Dari sekian banyak media yang cocok, diantaranya media grafis seperti poster, bagan, diagram, kartun, flipcart, dan lain- lain. Perbedaan yang terlihat dari segi perhatian siswa dari penggunaan media gambar dengan tidak menggunakan media gambar, menurut guru R perbedaannya yaitu, sebelum menggunakan media gambar, siswa cenderung sering bosan dengan pelajaran matematika, sedangkan setelah menggunakan media gambar siswa cenderung mengerti dan aktiv untuk mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Besuki sudah menggunakan media gambar dengan baik dan sesuai dengan indikator yang telah dibuat pendidik. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 juli sampai 10 Agustus 2024. Proses pembelajaran matematika dengan menggunakan media gambar sangat membantu guru dalam menyampaikan materi. Guru yang R ini sangat kreatif dalam menggunakan media gambar visual, digital, maupun konvensional yang dipakai untuk mendukung proses pembelajaran. Guru R ini menggunakan poster yang ditempel atau dibagikan ke masing-masing siswa untuk membantu penyampaian materi kepada siswa sehingga siswa dapat mudah mengerti dan paham. Melihat dari keuntungannya Guru R mengatakan bahwa selama menerapkan Media gambar dalam Matematika, pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa dan menyenangkan karena jika hanya sebatas menerangkan saja dengan model ceramah, siswa akan merasa bosan dan cukup kesulitan memahami materi. Selama penggunaan media gambar juga dibutuhkan pembiayaan untuk pelaksanaanya, namun sekolah tidak sepenuhnya membiayai kegiatan tersebut adakalanya dari pihak sendiri yang membawa media sendiri dari rumahnya.

## **Temuan Penelitian**

kegiatan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, guru berinesial R ini memang betul

menggunakan media gambar visual maupun digital untuk materi pembelajaran matematika dan materi pembelajaran yang lainnya ke kapada siswa. Karena guru ini telah merancang dan mendesain media pembelajaran berbasis visual maupun berbasis digital. Sejalan dengan data yang diperoleh oleh peneliti saat melakukan magang di SD Negeri 1 Besuki tersebut selama 2 bulan guru memang menggunakan media gambar berbasis visual maupun digital dalam bentukgrafik, gambar, chart (bagan), diagram ,hardware, dll. Berdasarkan temuan yang diperoleh dari penelitian sesuai dengan rumusan masalah yaitu:

1. Temuan Penggunaan Media Gambar Dengan Menggunakan Poster
  - a. Pembuatan Media Gambar
  - b. Dengan menentukan gagasan terlebih dahulu yang bersumber dari bacaan untuk adegan apa yang akan ditampilkan dalam gambar. Setelah itu mencari gambar-gambar diinternet maupun dibuku ajar. Selanjutnya dicetak menjadi poster dengan bahan kertas atau bener.
  - c. Penggunaan Media Gambar

Dalam menggunakan media gambar guru menampilkan media kepada siswa dengan ditempel atau dibagikan kepada siswa. Selanjutnya guru menjelaskan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

2. Temuan Lapangan

Observasi lapangan menunjukkan ibu R dalam pengimplementasian penggunaan media gambar pada maple matematika sebagai berikut:

- a. Guru menempelkan media gambar di papan tulis
- b. Guru menjelaskan sifat-sifat gambar yang akan diajarkan.
- c. Guru menjelaskan fungsi-fungsi objek yang akan diajarkan.
- d. Guru menjelaskan perbedaan objek-objek gambar yang akan diajarkan.
- e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan gambar yang telah diajarkan.
- f. Guru memberi kesempatan untuk menjelaskan fungsi-fungsi objek gambar yang diajarkan.
- g. Guru memberi kesempatan untuk menjelaskan fungsi-fungsi objek gambar yang diajarkan.

Dengan adanya media gambar yang bersifat konkret maka siswa dapat belajar maju sesuai dengan kecepatan pikir tiap individu. Siswa akan mengikuti pikiran secara logis menguatkan pemahaman yang berbentuk konsep dan teoritis, memudahkan penafsiran terhadap materi yang diajarkan. Selain itu juga menciptakan proses pembelajaran yang aktif, konkret dan menyenangkan.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Besuki Kecamatan Besuki sudah dilakukan dengan cukup baik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti yaitu pemilihan media gambar yang dilakukan oleh guru kelas IV disesuaikan dengan materi dan tingkat perkembangan siswa. Mengingat karakteristik siswa kelas IV, sehingga dalam proses pembelajarannya masih membutuhkan suatu pelantara yang bisa menggambarkan hal-hal yang abstrak ke dalam bentuk yang kongkret, yaitu yang bisa ditangkap oleh panca indra agar siswa mudah memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Maka pemilihan media yang menarik akan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Pertimbangan penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika yaitu untuk mempermudah pemahaman siswa. Selain itu, media gambar juga dapat memperjelas materi pelajaran sehingga mudah diamati. Media gambar juga dapat memunculkan daya Tarik pada diri siswa. Terakhir, media gambar digunakan untuk menyikat suatu uraian atau materi yang apabila diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian Panjang.

Berdasarkan hasil penelitian juga dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media gambar pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 1 Besuki siswa lebih gampang serta lebih memahami materi apa yang diajarkan guru.

## **Daftar Pustaka**

- Ahyar, H., Andriani, H., Dkk. 2020. *Buku metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta:Pustaka Ilmu.
- Amir, A. 2018. Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika.
- Cendekia. 2017. Apa itu matematika. *Jurnal pendidikan matematika*. Vo.1 No.1:1.
- Endraswara, A. 2018. *Sumber dan jenis data dalam penelitian*.Unika Repository. 38-40. Di akses 17 Mei 2024. <https://repository.unika.ac.id>.
- Hartono, K, 2017. Penggunaan Media Gambar untuk meningkatkan motivasi belajar. Rajawali pers: Jakarta.
- Ibrahim, M, A. Fauzan, Y. Dkk. 2022. Jenis, Klarifikasi dan Karakteristik Media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vo.4 No.2:107.
- Kahuddin, K. 2021. Kualitatif: ciri dan karakter sebagai metedologi, equilibrium. *Jurnal Pendidikan*. 9(1):1-8.

- Prayoga, R. 2021. Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa kelas III SDN 1 Tulus Rejo. Skripsi:1-2.
- Rahimah. 2017. Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 003 Tembilahan Kota Kecamatan Tembilahan Kabupaten Indragiri Hilir. *Jurnal Primary*. Vol.6 No.2:531.
- Rosmayanti. 2018. Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan MediaGambar. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan pengajaran)*. Vol. 2 Nomer 3:2-5.
- Sadiman, A. dkk. 2005. Kelebihan dan Kelemahan media gambar. Raja Grafindo Orsada:Jakarta.
- Sugiyamti. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode *Cooperatif Learning Jigsaw* pada Siswa Kelas VIII F SMP Negeri 6 Sukoharjo. *Jurnal Edunomika*. Vo.2 No.1:176.